Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut WHO (2019), demensia adalah salah satu penyebab utama kecacatan dan ketergantungan pada orang lanjut usia di seluruh dunia. Dijelaskan lebih lanjut bahwa hal ini bisa sangat melelahkan, tidak hanya untuk orang-orang yang memilikinya (penderita demensia), tetapi juga untuk pengasuh dan keluarga mereka. Sehingga, karena kurangnya kesadaran dan pemahaman tentang demensia, sering mengakibatkan stigmatisasi dan hambatan untuk diagnosis dan perawatan WHO (2019). Demensia atau yang lebih sering disebut atau dikenal dengan pikun ini, sering dialami oleh orang-orang di usia lanjut di Indonesia juga. Salah satunya kakek penulis yang lebih dikenal dengan sebutan 'Kong Siang', dengan segala latar belakangnya.

Penulis tinggal bersama beliau selama kurang lebih sepuluh tahun, dan menurut orang-orang yang dekat dengannya selain dari keluarga penulis, perubahan yang drastis yang yang dialami oleh Kong baru terjadi sekitar tiga sampai empat tahun terakhir ini. Orang-orang di sekelilingnya sering kali tidak mengerti tingkah dan pembicaraan aneh yang datang dari beliau, dan tidak jarang terjadi penulis dan anggota keluarga lainnya yang sudah sangat mengenal dan mengetahui kondisi Kong merasa kesal dengan perbuatan-perbuatan yang dilakukannya. Salah satunya dan yang paling sering adalah

kebiasaan kencing sembarangan, yang kalau diceritakan terkadang bisa terdengar sangat konyol.

Selby (2013), menyatakan bahwa animasi merupakan salah satu media penyampaian yang dapat menyampaikan hal yang dalam bentuk tidak 'realis'. Selain itu, animasi memiliki berbagai jenis, salah satunya animasi dua dimensi,yang biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Sehingga menjadikan jenis animasi ini menjadi salah satu cara penyampaian yang mediumnya menurut penulis tepat untuk menyampaikan maksud yang ingin disampaikan dalam film animasi *'P'*.

Dalam animasi dan *storytelling,* salah satu asset yang penting adalah tokoh. Tokoh di dalam sebuah cerita dapat membantu untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, dalam sebuah artikel yang di tulis dalam sebuah website NUTS (2017), dijelaskan bahwa agar sebuah tokoh/karakter tersebut baik atau sukses, penting untuk menciptakan hubungan yang kuat antara dia dan penonton yang menontonnya. Karena itu, sebuah tokoh/karakter harus dibuat dengan hati-hati.

Dalam film animasi yang penulis buat, perancangan tokoh akan difokuskan pada dua tokoh. Seorang kakek dengan dementia berumur delapan puluh tahun, yang pada umumnya pemikiran dan tingkah lakunya yang tidak mudah untuk dimengerti orang-orang normal lain, dan anaknya, yang tidak lain adalah ibu penulis sendiri.

Berdasarkan dari latar belakang yang ditulis di atas, penulis membuat skripsi dengan judul: ‘Perancangan Tokoh dalam Film Animasi Dua Dimensi ‘P’.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memberikan rumusan masalah menjadi: Bagaimana perancangan tokoh dalam film animasi dua dimensi *‘P’*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis memberikan batasan sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh yang dititikberatkan pada postur tubuh dan fitur wajah yang ditentukan berdasarkan usia.
2. Tokoh yang akan penulis bahas akan dibatasi pada dua tokoh yaitu tokoh kakek dan anaknya, seorang ibu rumah tangga yang di desain berdasarkan orang aslinya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini merujuk pada rumusan dan batasan masalah di atas yaitu untuk merancang dua tokoh yaitu tokoh kakek dan anaknya yang merupakan seorang ibu rumah tangga yang dititikberatkan pada perancangan postur tubuh, fitur wajah yang ditentukan berdasarkan usia dalam film animasi dua dimensi ‘P’.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat pembuatan tugas akhir film animasi dua dimensi *'P'* antara lain:

1. Bagi penulis:

   Menambah wawasan mengenai demensia, *three dimensional character*, bagaimana merancang tokoh yang baik, dan pengaplikasiannya.

2. Bagi masyarakat/pembaca:

   Memberikan informasi mengenai demensia, dan proses perancangan tokoh Kong Siang dalam film animasi 2 dimensi 'P'.

3. Bagi universitas:

   Menambah bahan bacaan dan referensi.